



Nintendo®

平成23年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成22年10月28日

上場会社名 任天堂株式会社

コード番号 7974 URL <http://www.nintendo.co.jp>

代表者 (役職名) 取締役社長

(氏名) 岩田 聰

問合せ先責任者 (役職名) 専務取締役 経営統括本部長

(氏名) 森 仁洋

四半期報告書提出予定日 平成22年11月12日

TEL 075-662-9600

平成22年12月1日

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

配当支払開始予定日

四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年3月期第2四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
23年3月期第2四半期	363,160	△33.7	54,232	△48.0	△4,152	—	△2,011	—
22年3月期第2四半期	548,058	△34.5	104,360	△58.6	110,613	△53.4	69,492	△52.0
1株当たり四半期純利益			潜在株式調整後1株当たり四半期純利益					
23年3月期第2四半期	円 銭		円 銭					
23年3月期第2四半期	△15.73		—					
22年3月期第2四半期	543.40		—					

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
23年3月期第2四半期	1,525,925	1,217,555	79.8	9,519.72
22年3月期	1,760,986	1,336,585	75.9	10,450.33

(参考) 自己資本 23年3月期第2四半期 1,217,390百万円 22年3月期 1,336,411百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
22年3月期	円 銭 —	円 銭 270.00	円 銭 —	円 銭 660.00	円 銭 930.00
23年3月期	円 銭 —	円 銭 140.00	円 銭 —	円 銭 410.00	円 銭 550.00
23年3月期 (予想)					

(注)当四半期における配当予想の修正有無 有

3. 平成23年3月期の連結業績予想(平成22年4月1日～平成23年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	1,100,000	△23.3	210,000	△41.1	145,000	△60.2	90,000	△60.6	703.78

(注)当四半期における業績予想の修正有無 無

4. その他 (詳細は、【添付資料】P.3「2. その他の情報」をご覧ください。)

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 無

新規 一社 (社名)

)、 除外 一社 (社名)

)

(注)当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 有

(注)簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更 有

② ①以外の変更 無

(注)「四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更」に記載される四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の有無となります。

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む) 23年3月期2Q 141,669,000株 22年3月期 141,669,000株

② 期末自己株式数 23年3月期2Q 13,788,071株 22年3月期 13,786,778株

③ 期中平均株式数(四半期累計) 23年3月期2Q 127,881,407株 22年3月期2Q 127,884,224株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、四半期連結財務諸表に対する四半期レビュー手続が実施中です。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点で入手可能な情報に基づき当社の経営者が判断した見通しであり、潜在的なリスクや不確実性を含んでいます。現実の結果(実際の業績及び配当予想額を含みますが、これに限られません。)は様々な要因の変化により、これら見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご承知おきくださいますようお願い致します。なお、予想の前提条件その他の関連する事項については、【添付資料】P.2「1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報 (2) 連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報	
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	P. 2
(2) 連結業績予想に関する定性的情報	P. 2
2. その他の情報	
(1) 重要な子会社の異動の概要	P. 3
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	P. 3
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	P. 3
3. 四半期連結財務諸表等	
(1) 四半期連結貸借対照表	P. 4
(2) 四半期連結損益計算書	P. 5
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	P. 6
(4) 繼続企業の前提に関する注記	P. 7
(5) セグメント情報	P. 7
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	P. 7
4. 補足情報	
(1) 連結販売実績	P. 8
(2) 地域別売上高	P. 8
(3) 連結参考情報	P. 8
(4) 提出会社の主な未予約外貨建資産及び負債	P. 8
(5) 連結販売実績数量及びタイトル数	P. 9

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当社グループは、「ゲーム人口の拡大」という基本戦略に基づき、年齢・性別・ゲーム経験の有無を問わず受け入れられる、魅力ある商品の提供に努めています。

当第2四半期連結累計期間の状況は、携帯型ゲーム機関連では、9月に日本で発売した「ポケットモンスター ブラック・ホワイト」は407万本販売するなど大変好調な出足となりましたが、欧米では本ソフトは未発売であり、そのほかにハードウェアの販売を強く牽引するヒット作が少なく、「ニンテンドーDS」シリーズの全世界におけるハードウェアの販売台数は669万台、対応ソフトウェアの販売本数は5,484万本となり、前年同期に比べ減少しました。

据置型ゲーム機関連では、マリオが宇宙を冒険するアクションゲーム「スーパー マリオギャラクシー2」を全世界で510万本販売し、国内ではユーザーが作る似顔絵キャラクターMiiが主役となるパーティーゲーム「Wii Party」を7月に発売しミリオンセラーになりましたが、「Wii」の全世界におけるハードウェアの販売台数は497万台、対応ソフトウェアの販売本数は6,521万本にとどまりました。

このような状況に加え、為替が円高に大きく推移したことなどにより、売上高は3,631億円(うち、海外売上高2,954億円、海外売上高比率81.4%)、営業利益は542億円となり、さらに外貨建て資産の評価替えが大きく影響し為替差損が621億円発生したこともあり、経常損失は41億円、四半期純損失は20億円となりました。

(2) 連結業績予想に関する定性的情報

為替相場が想定を上回る円高で推移していることや、これまでの販売動向、年末商戦の見通し、決定した「ニンテンドー3DS」の販売条件等をもとに予想販売数量を見直し、平成22年9月29日に「業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ」を公表しました。なお、為替の前提レートは、当 下期及び平成23年3月末においては1USドル85円、1ユーロ110円としています。

なお、「Wii」ソフトウェアの年間予想販売本数は平成22年9月29日発表予想から300万本増やした1億3,800万本としています。これは平成22年7月から9月にハードウェアと同梱して販売したソフトウェアの数量を加えたことによる増加で、年間予想本数に関して実質的な変更ではありません。平成22年9月29日発表予想では、平成22年7月から9月までは予想期間のためハードウェアと同梱して販売するソフトウェアの数量を考慮していましたが、今回は、7月から9月までのハードウェアと同梱して販売したソフトウェアの実績数量を単純に上乗せして年間予想販売本数としています。9ページ「4. 補足情報 (5) 連結販売実績数量及びタイトル数」でご確認ください。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

・簡便な会計処理

法人税等の納付税額の算定に関しては、加味する加減算項目や税額控除項目を重要なものに限定する方法によっています。

・特有の会計処理

一部の連結子会社については、当第2四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しています。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

・「持分法に関する会計基準」及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」の適用

第1四半期連結会計期間より「持分法に関する会計基準」(企業会計基準第16号 平成20年3月10日公表分)及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」(実務対応報告第24号 平成20年3月10日)を適用しています。これによる経常損失及び税金等調整前四半期純損失に与える影響はありません。

・「資産除去債務に関する会計基準」の適用

第1四半期連結会計期間より「資産除去債務に関する会計基準」(企業会計基準第18号 平成20年3月31日)及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日)を適用しています。これによる営業利益、経常損失及び税金等調整前四半期純損失に与える影響はありません。

3. 四半期連結財務諸表等

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成22年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	688,472	886,995
受取手形及び売掛金	87,449	131,876
有価証券	317,306	365,326
製品	156,714	116,055
仕掛品	373	90
原材料及び貯蔵品	8,456	8,528
その他	109,653	83,582
貸倒引当金	△657	△1,067
流動資産合計	1,367,768	1,591,388
固定資産		
有形固定資産	78,592	79,586
無形固定資産	3,792	4,111
投資その他の資産	75,772	85,899
固定資産合計	158,157	169,598
資産合計	1,525,925	1,760,986
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	206,980	264,613
未払法人税等	2,195	55,666
引当金	2,114	2,174
その他	81,221	85,082
流動負債合計	292,511	407,537
固定負債		
引当金	9,531	9,924
その他	6,327	6,939
固定負債合計	15,858	16,863
負債合計	308,370	424,401
純資産の部		
株主資本		
資本金	10,065	10,065
資本剰余金	11,733	11,733
利益剰余金	1,440,901	1,527,315
自己株式	△156,621	△156,585
株主資本合計	1,306,078	1,392,528
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△1,126	1,661
為替換算調整勘定	△87,561	△57,778
評価・換算差額等合計	△88,687	△56,117
少数株主持分	164	174
純資産合計	1,217,555	1,336,585
負債純資産合計	1,525,925	1,760,986

(2) 四半期連結損益計算書
(第2四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30日)
売上高	548,058	363,160
売上原価	341,759	214,369
売上総利益	206,298	148,791
販売費及び一般管理費		
広告宣伝費	43,737	38,010
研究開発費	22,104	25,475
その他	36,095	31,073
販売費及び一般管理費合計	101,937	94,558
営業利益	104,360	54,232
営業外収益		
受取利息	5,579	3,289
その他	2,410	1,559
営業外収益合計	7,990	4,849
営業外費用		
売上割引	198	178
為替差損	664	62,175
その他	873	881
営業外費用合計	1,737	63,234
経常利益又は経常損失(△)	110,613	△4,152
特別利益		
貸倒引当金戻入額	245	173
固定資産売却益	—	1
投資有価証券売却益	—	15
過年度損益修正益	4,065	—
特別利益合計	4,311	190
特別損失		
固定資産処分損	80	1
投資有価証券評価損	—	17
過年度損益修正損	2,225	—
特別損失合計	2,306	18
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	112,618	△3,981
法人税、住民税及び事業税	63,172	1,229
法人税等調整額	△20,064	△3,189
法人税等合計	43,107	△1,960
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	—	△2,020
少数株主利益又は少数株主損失(△)	18	△9
四半期純利益又は四半期純損失(△)	69,492	△2,011

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	112,618	△3,981
減価償却費	3,694	3,123
受取利息及び受取配当金	△5,728	△3,433
為替差損益(△は益)	1,248	61,474
売上債権の増減額(△は増加)	△2,140	35,573
たな卸資産の増減額(△は増加)	△82,231	△56,642
仕入債務の増減額(△は減少)	△62,957	△69,966
未払消費税等の増減額(△は減少)	△924	△2,702
その他	△5,361	△2,421
小計	△41,781	△38,975
利息及び配当金の受取額	6,472	3,887
利息の支払額	△1	△1
法人税等の支払額	△89,980	△57,964
営業活動によるキャッシュ・フロー	△125,290	△93,054
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△105,443	△165,737
定期預金の払戻による収入	212,095	215,889
有価証券の取得による支出	△264,938	△204,677
有価証券の売却及び償還による収入	262,482	228,019
有形固定資産の取得による支出	△9,752	△3,911
投資有価証券の取得による支出	△1,075	△6,800
その他	△325	△176
投資活動によるキャッシュ・フロー	93,041	62,606
財務活動によるキャッシュ・フロー		
配当金の支払額	△99,600	△84,367
その他	209	△79
財務活動によるキャッシュ・フロー	△99,391	△84,447
現金及び現金同等物に係る換算差額	5,378	△51,712
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△126,261	△166,609
現金及び現金同等物の期首残高	894,129	931,333
現金及び現金同等物の四半期末残高	767,867	764,724

(4) 繼続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報

(i) 前第2四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日）

[事業の種類別セグメント情報]

前第2四半期連結累計期間において、当社グループ（当社及び連結子会社）の取扱製品をその種類、性質、製造方法、販売市場等の類似性にて判別したところ、全セグメントの売上高の合計及び営業損益の金額の合計に占める「レジャー機器」の割合がいずれも90%を超えていて、また、当該セグメント以外で、開示基準に該当するセグメントがありません。従って、事業の種類別セグメント情報の記載を省略しています。

[所在地別セグメント情報]

	日本 (百万円)	南北 アメリカ (百万円)	欧州 (百万円)	その他の 地域 (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1)外部顧客に対する 売上高	92,071	228,938	186,630	40,418	548,058	—	548,058
(2)セグメント間の内部 売上高又は振替高	494,709	1,114	11	143	495,979	(495,979)	—
計	586,780	230,053	186,642	40,562	1,044,038	(495,979)	548,058
営業利益	126,991	6,161	2,084	2,046	137,283	(32,922)	104,360

(ii) 当第2四半期連結累計期間（自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30日）

[セグメント情報]

当社グループ（当社及び連結子会社）は、携帯型ゲーム機や据置型ゲーム機のハードウェア及びソフトウェアの開発、製造及び販売を主な事業としています。全世界向けの主たる開発と製造は当社が行い、日本での販売は当社が、海外での販売は現地子会社が行っています。事業を展開するうえで、販売状況については製品の種類や地域ごとに分析を行っていますが、当社製品の販売ルートや販売市場は全て同一であり、また、主要な現地子会社は販売機能のみを有した会社であるため、経営資源の配分の決定や業績評価は、種類別や地域別ではなく当社グループ全体で行っています。従って、事業セグメントは单一です。このため、記載を省略しています。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。

4. 補足情報

(1) 連結販売実績

(単位：百万円)

種類		前第2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30日)
レジヤー機器	ハードウェア	312,556	194,448
	ソフトウェア	234,187	167,923
	レジヤー機器 計	546,743	362,372
その他	トランプ・かるた他	1,315	787
合 計		548,058	363,160

(2) 地域別売上高

(単位：百万円)

		日本	南北アメリカ	欧州	その他	合計
前第2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)	売上高	90,817	229,700	185,243	42,296	548,058
	構成比率	16.6%	41.9%	33.8%	7.7%	100.0%
当第2四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30日)	売上高	67,701	159,816	108,358	27,283	363,160
	構成比率	18.6%	44.0%	29.8%	7.6%	100.0%

(3) 連結参考情報

(単位：百万円)

		前第2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30日)
有形固定資産減価償却額		3,321	2,648
研究開発費		22,114	25,534
従業員数(期間末)		4,365人	4,640人
連結USドル建売上高		21億USドル	16億USドル
連結ユーロ建売上高		14億ユーロ	9億ユーロ
提出会社のUSドル建仕入高		12億USドル	8億USドル

(4) 提出会社の主な未予約外貨建資産及び負債

(単位：百万USドル、百万ユーロ)

	当第2四半期末 残高	当第2四半期 連結累計期間 為替レート	当期末想定 為替レート
USドル建現預金	2,668	期中平均レート(USドル) 期末レート(USドル)	¥88.95 ¥83.82
USドル建売掛金	1,003		¥85.00
USドル建買掛金	274		
ユーロ建現預金	2,131	期中平均レート(ユーロ) 期末レート(ユーロ)	¥113.85 ¥114.24
ユーロ建売掛金	596		¥110.00

(5) 連結販売実績数量及びタイトル数

			前第2四半期 連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)	当第2四半期 連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30日)	販売数 (単位:万台・万本)	
					累計	タイトル数 (単位:本) 当連結会計年度 (予想) (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)
ニンテンドーDS	ハード	国内	173	115	3,155	
		米大陸	489	253	4,928	
		その他	508	301	5,475	
		計	1,170	669	13,558	2,350
うちニンテンドーDSi		国内	151	46	522	
		米大陸	294	75	772	
		その他	269	105	715	
		計	715	226	2,009	
うちニンテンドーDSi LL		国内	—	59	162	
		米大陸	—	118	160	
		その他	—	144	207	
		計	—	321	529	
ソフト	ハード	国内	1,574	1,251	19,000	
		米大陸	3,212	2,806	30,662	
		その他	2,329	1,427	27,673	
		計	7,115	5,484	77,334	12,500
Wii	ソフト	タイトル数 国内	122	88	1,681	
		米大陸	189	143	1,432	
		その他	278	146	1,761	
		計	575	497	7,590	1,750
Wii	ソフト	国内	523	460	5,367	
		米大陸	4,140	3,716	33,445	
		その他	2,958	2,346	22,192	
		計	7,621	6,521	61,004	13,800
Wii	ハード	タイトル数 国内	38	27	386	
		米大陸	160	116	917	
		その他	154	120	903	
		計	552	463	2,206	1,208

(注) 1 上記のタイトル数におけるその他は、欧州及び豪州で発売されたタイトル数です。

2 上記のニンテンドーDSの販売実績数量及びタイトル数には、ニンテンドーDSiウェアの数量を含みません。

3 上記のWiiの販売実績数量及びタイトル数には、バーチャルコンソール及びWiiウェアの数量を含みません。

4 ソフトの販売実績数量は、ハードに同梱して販売した数量を含みます。

5 ソフトの販売予想数量は、第2四半期まではハードに同梱した数量を含んでいますが、第3四半期以降はハードに同梱する数量を含みません。

6 上記のニンテンドーDSの予想数量は、ハード・ソフト共、ニンテンドー3DSの予想数量を含みます。上記予想において、ニンテンドーDSの予想数量に含まれるニンテンドー3DSハードの予想数量は400万台、ニンテンドー3DSソフトの予想数量は1,500万本です。